# PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

*Nr. 2, tirsdag 24. januar 1989*

## Redaksjonelt

PHOBOS - nyhetsbladet for ARES-medlemmer - er her igjen. I dette nummeret demonstrerer vi total forakt for deadlines, trykketid osv. Vår hovedartikkel denne gangen er nemlig "løsningen" på den hulen som ble spilt i ARES-turneringen i Advanced Dungeons & Dragons, som sluttet for få minutter siden! Andre viktige artikler handler om sentrale ARES-begivenheter de kommende dagene: ARCON-møtet og klubbens første offisielle lørdagsmøte. Vi har også gleden av å presentere stoff vi har fått fra klubbens medlemmer og fra Trondheim. Faktisk fikk vi så mye materiale at vi ikke kunne trykke alt denne gang! Vi håper at skrivekløen hos medlemmene vil vare - husk at artikler i Phobos er med å gjøre deg berømt, i hvert fall innen miljøet. Skriv til oss eller snakk med oss hvis du har noe å komme med. Deadline for neste nummer er mandag 13. februar klokken 1700; stoffet kan sendes i posten eller leveres til Johannes Berg hos Spillspesialisten.




## ARCON

ARCON er, som du sikkert vet, navnet på en spillfestival som arrangeres hvert år. I fjor var det ARES som arrangerte ARCON. Tidligere har det vært Spillspesialisten som har stått for arrangementet.

Det er nå på tide å begynne å tenke på arrangementet av ARCON 5. Styret i ARES hadde ARCON oppe som sak på et styremøte før jul. Det ble da vedtatt at ARCON skulle drøftes på et eget møte i januar. Alle ARCON-interesserte har rett (og plikt) til å komme på dette møtet.

På møtet er det meningen at man skal drøfte når festivalen skal være, hvor stor den skal være, hvilke lokaler som skal brukes, hvilke turneringer som skal avholdes og hvilke personer som skal arrangere ARCON.

Tidligere års erfaringer med ARCON har ikke bare vært positive. Før ARCON 2 og

3 ble det satt opp ambisiøse turneringsprogrammer, men da det kom til stykket manglet det både vilje og personer til å gjennomføre programmet. ARCON 4 var en del bedre. Der ble det gjort et solid forarbeid, og viljen var til stede. De fleste postene ble avviklet etter programmet, men på grunn av personellmangel ble noen turneringer fadeser, mens andre ikke ble så gode som de kunne ha vært.

Siden de menneskelige ressursene er så viktige, må vi allerede nå vite hvem som vil være med å jobbe for å lage en god festival. Det er også et viktig økonomisk poeng her. Hvis vi skal leie lokaler som er store nok til å romme mer enn 70-80 mennesker, blir disse så dyre at vi må ha over 200 deltakere for å gå med overskudd. Og hvis vi skal ha så mange deltakere, må det også være mange personer til å arrangere. I praksis vil derfor interessen du nå viser for ARCON avgjøre om det blir en festival for 70 eller 300 deltakere (som vi hadde i fjor).

Det er krevende, men også givende å arrangere en spillfestival. Du vil få mange minner for livet. Hvis du vil være med, kan du selv velge hvilken jobb du vil ha. Hvis du ønsker å arrangere en turnering kan du gjøre det, hvis du ønsker å selge snacks kan du gjøre det, og hvis du virkelig kan tenke deg å gjøre en innsats kan du bli sjef for arrangementskomitéen. Da får du mange nye venner, ansvar for et budsjett på 50000 kr og hendene fulle med å sørge for at 300 deltakere får en trivelig festivalhelg.

For å gjøre det helt klart: Det er ikke styret i ARES som kommer til å arrangere ARCON 5. Det er de som kommer på ARCON-møtet! Tid og sted for møtet er:

Torsdag 26. januar

klokken 2030

utenfor Spillspesialisten
(Pilestredet 7)

Når alle interesserte har kommet, oppsøker vi et egnet lokale. Det vil si at vi bryter oss inn hos Spillspesialisten hvis det kommer få mennesker. Blir det mange, går vi et annet sted. Møt opp! Det gjelder din fremtid!




## SPILLERE SØKES

Er det noen som liker "Axis & Allies" - være alliert makt og kaldkvele aksemaktene? Hvem er vill etter skumle intriger og like overraskende som katastrofale "backstabs" à la "Diplomacy"? Hvor mange kan tenke seg å skifte ut de tross alt temmelig abstrakte reglene i disse spillene med noe mer naturtro? I så fall har jeg svaret - "Empires in Arms"!

Jeg har lenge ønsket meg noe som er en smule mer avansert enn klubbens gamle klassikere. Interesse for Napoleonskrigene har jeg jo også, så dette ble valget. Nå er jeg ute etter interesserte som kan tenke seg å forsøke dette.

Reglene er mange, men det finnes scenarioer på mange nivåer, så en behøver ikke beherske alt straks. Jeg har brukt juleferien på å lese dem, så nå er jeg spent på å prøve i praksis. Jeg skal love å velge scenarioer og roller slik at jeg får handikap...

Så møtes vi vel ved Austerlitz og snur historien på hodet, eller hva?

Asgaut (Bakke)

## AXIS & ALLIES - STADIG PÅ TOPP!

Axis & Allies var uten tvil det brettspillet som ble spilt mest i ARES i fjor. Flere tirsdager var det to spill i gang samtidig. Selv hadde jeg stor glede av å mobbe de som spilte spillet nesten hver tirsdag, men hvis jeg skal være ærlig spilte jeg det vel også selv svært ofte...

Tirsdag 10.1 1989 ble det igjen spilt to Axis & Allies - spill samtidig. Jeg gikk en runde og spurte deltakerne HVORFOR de liker spillet så godt:

- Jeg synes det er morsomt. Dessuten er det veldig lenge siden jeg har spilt det. (Gunnar Ø. Fredrikson)
- Fordi det er et bra spill. Det er det eneste spillet det er mulig å få folk med på. Kanskje det skyldes at spillet passer til medlemmenes intellektuelle nivå...? (Geir Aaslid)
- Jeg vet ikke - kanskje det er fordi det er mitt spill jeg spiller det? (Tobias Vigmostad)
- Det er et bra spill som er spillbart på en kveld. Dessuten blir spillet forskjellig hver gang, og enkelte spill kan være veldig spennende. (Frode Bohan)
- Det gir meg spenning. Man må tenke - legge opp en strategi. Langvarige spill gir muligheter for slik planlegging. Dessuten er jeg interessert i historie. (Torbjørn Ragnarsson)
- Når jeg spiller en av de allierte maktene vinner jeg! (Asgaut Bakke)
- Fordi det er et av de mest underholdende spillene som er å oppdrive på brettspillfronten. Spillets svake sider blir overskygget av de sterke. (Øystein Arnesen)

De er vel unødvendig å nevne at jeg selv ble sugd med i dragsuget og var med og spilte. Selv har jeg en klar mening om Axis & Allies: Det er markedets beste brettspill! Jeg innser at Junta har sine sterke sider og at Fire in the East er et grandiost spill, men ingen spill kommer opp mot Axis & Allies.

Hvis man studerer lidenskapelige Axis-& Allies - spillere, vil man se at for dem er spillet omtrent som narkotika. De må ha det med jevne mellomrom. Og jeg tror at man kan forklare denne effekten ved å se på spillets prinsipper. Axis & Allies er et strategisk krigsspill, og når man spiller det vil man derfor oppleve den langvarige og dramatiske spennings- eller uro-tilstanden strategiske krigsspillere kjenner så godt. På toppen av denne konstante spenningen får man så dramatiske høydepunkter når hvert enkelt slag skal utkjempes. Og jeg tror at et slag i Axis & Allies virker mye sterkere visuelt og følelsesmessig enn i andre strategiske krigsspill.

Jeg tror altså at Axis & Allies minner om narkotika fordi man kommer i en slags rus. Eller bedre sagt: En langvarig periode med sterke følelser. Men hva skiller så Axis & Allies fra andre spill som gir liknende opplevelser, f.eks. et spill som Fire in the East? Jo - rusen i Axis & Allies er billig. Det krever ingen forberedelser, spillet er uhyre spillbart, og man kan spille det ferdig på en kveld. Man trenger altså ikke å slite for å komme i rus-tilstanden!

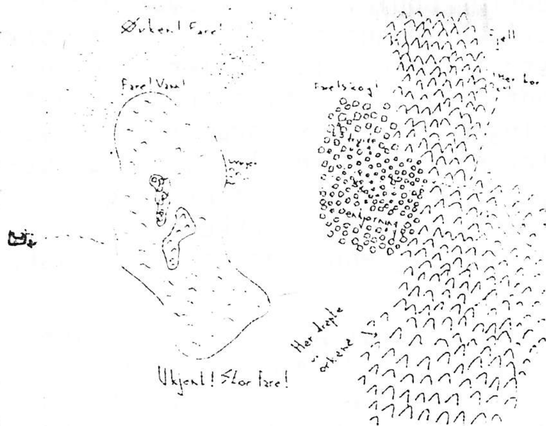
Ved siden av narkotika-effekten er det også andre ting som gjør spillet til et topp-spill: Vakre plastfly som lander på plast-hangarskip, det er sosialt, det har historisk tilknytning, antall spillere er uvesentlig (så lenge det er minst 2 og høyst 5), alle kan det, alle mener noe om det, etc.

Spillet jeg deltok i tirsdag 10.1 var en typisk Axis & Allies - opplevelse. Jeg spilte Russland og fikk først en slags sinnssyk lykkefølelse da mine styrker forsvarte seg godt mot overlegne odds. Deretter en maktfølelse da vi følte at vi hadde taket på motstanderne. Så en liten usikkerhetsfølelse som etter hvert ble til en snikende frykt for at invasjonen gikk for tregt. Deretter kom håpløshetsholdninger sigende da det var klart at det gikk mot nederlag. Til slutt trassinnstillingen. Moskva skulle holdes så lenge som mulig! Litt etter at Moskva hadde falt ble det større tyngde i invasjonsforsøkene, og jeg begynte å ane et håp igjen. Så ble Tyskland knust og Moskva befridd, og jeg kunne nyte triumf-følelsen...

Jon Venbakken

DVERGER & MITHRIL

Når dette blir lest vil den første Ares turnering i AD&D være ferdig. Vi har på de følgende linjer tenkt å fortelle litt om "eventyret":



Partiet har ikke gått langt før de får sin første encounter. Løsningen her er enkel, løp fort som f... Siden overfallsmennene bruker plate mail, vil de ikke være istand til å ta partiet igjen.
Møtet med de to trollene i passet er mer vrien å unngå. Her må man nok regne med en passe tøff melee.
I skogen vil man støte på 4 Hornets. Man kan ikke unngå denne encounteren, men de som tenker kjapt kan fyre av en fireball og kverke 3 fluer i en smekk. Bjørnen som dukker opp kan både hjelpe partiet, hvis de er dyktige eller "heldige", eller den kan muligvis angripe partiet.
I landsbyen Wargen er det ingen farer, men spillere som lett lar seg irritere kan lett komme til å kaste bort mye tid her. Spydet som blir kastet, og som forhåpentligvis treffer krigeren, er tatt med for at krigeren skal ha IOUN-STONE i bruk under neste encounter, møtet med Morgon.

THE CRAZY DWARF



| | | |
|---|---|---|
| NAME | : Morgon | Str: 18.78 (+2/+4) |
| Race | : Dwarf | Int: 15 |
| Align. | : C.E. | Wis: 12 |
| Sex | : Male | Dex: 15 (-1) |
| HP | : 83 | Con: 17 (+3) |
| AC | : 4 | Cha: 10 |

Morgon har tre klasser, samt følgende spell og special equipment:

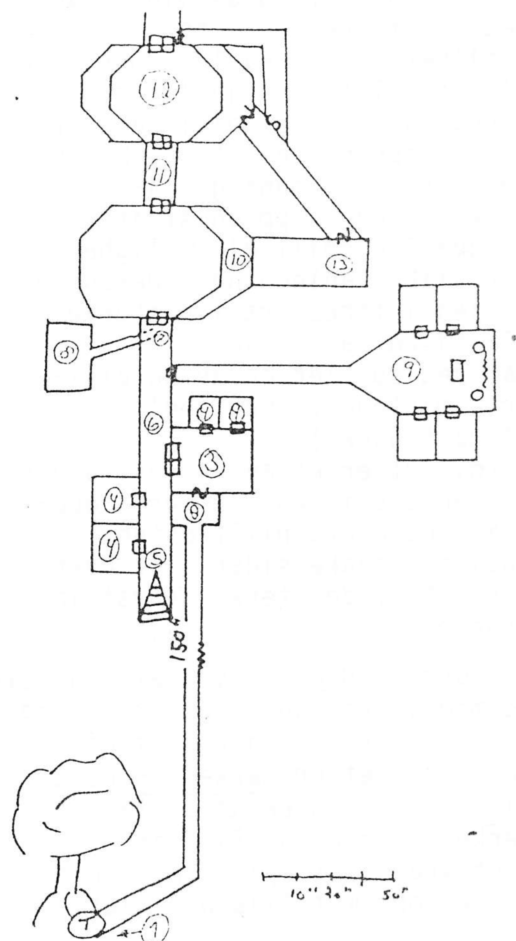
Fighter : 9th level
Magic User: 7th level
Thief : 5th level

Special Equipment:

Studded Leather +2
Battle Axe +3
Dagger +1
Potion of Flying
Ring of Water Walking

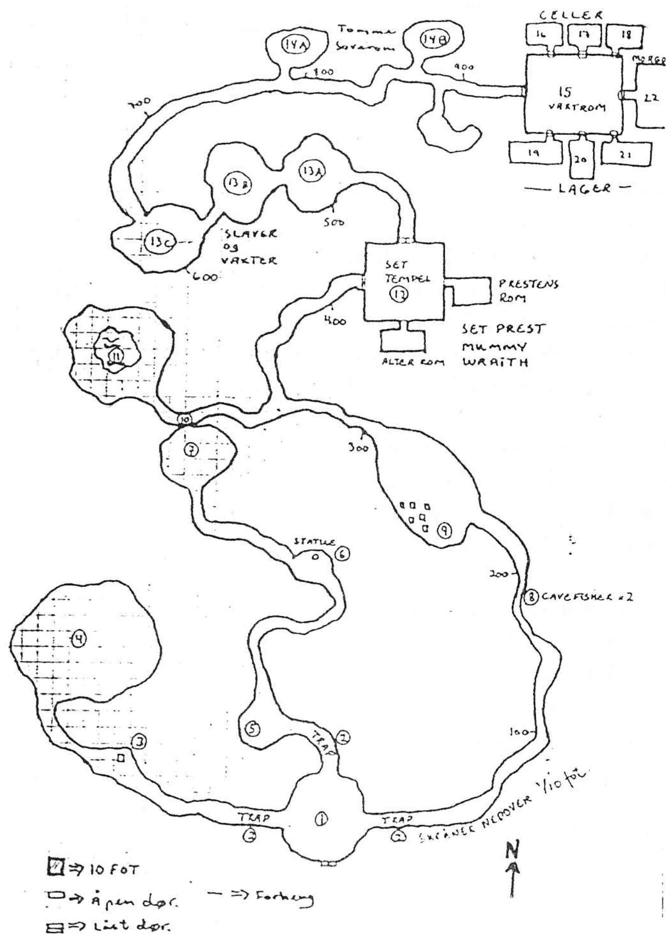
I Feather Fall
I Burning Hands
I Magic Missile
I Magic Missile
II Wizard Lock
II Web
II Stink Cloud
III Light. Bolt
III Water Breath.
IV Dimens. Door

Hvis mulig vil Morgon i denne encounteren både drepe magikerens katt samt ødelegge krigerens Ioun Stone. Dette for å gi minst to karakterer god grunn til å hate Morgon. De to karakterene taper egentlig ingen ting på dette. De var laget opprinnelig uten noen av disse to "tingene". De ble lagt til bare for å gi Morgon en sjansje til å ødelegge dem.
Denne encounter burde oppfattes som rimlig tøff av spillerne.
Etter dette er det kun en utendørs encounter igjen: Møtet med Firegiant, Hellhound og Fighter. Fighteren er utstyrt med et Flametongue shortsword som det nok vil bli bruk for i en senere encounter.



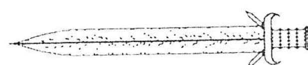
Andre delen av eventyret er i kjelleren under den gamle ruinborgen. Område nr 1 og 2 er tomt, i rom 3 ligger det en cloaker over den hemmelige døren. Ekkelt, men det burde gå. Rom 4 er tomt. Opp trappen merket 5 er det ikke meningen at

spillerene skal gå, for de som er dumme nok er det lagt inn en hel del Giant Spiders. I korridoren merket 6 vil partiet møte gnomen Sturm Gnirlargold. Han er sånn passe gal, og vil godta nesten en hvilken som helst gjenstand som "magisk". Tullingen er selvfølgelig helt ufarlig. Som takk for den magiske gjenstanden vil han fortelle partiet om fellen ved døren merket 7. Ghoulene i søppelrommet som fellen fører ned til kan vise seg å være svært tøffe. Særlig hvis bare noen i partiet faller ned og clericen ikke er en av de. Det burde ikke være nødvendig for noen å forville seg inn i en encounter i rom 9. De som gjør det kaster bort både tid og krefter. I arenaen i rom 10 vil partiet på nytt stifte bekjennskap med MORGON. Dette er en lett encounter ment å irritere partiet. Klikkelyden i rom 11 er bokstavlig talt en felle som klikker. I rom 12 er den tøffeste encounter i denne delen av hulen. Ikke nok med at Hydraen spyr ild, det vokser ut et nytt hode for hvert man kutter av - MED MINDRE MAN SETTER ILD TIL SÅRET. Noen som husker Fighteren med Flametongue shortsword? Det vil nok komme inn hendig her, hvis Dere altså tok det med og har vett nok til å bruke det.




Tredje og siste del av eventyret foregår i naturlig huler og i Mithril minen. Hvis man lytter til Koboldene i rom 1, vil man både få et par tips, samt snart skjønne at de ikke er vanskelige å unngå. Fellene merket 2, som er identiske, ved de tre korridor inngangene er bare ment som en liten oppmyking. Det er meningen at partiet skal ta korridoren som går østover (til høyre). Det er lagt inn klare spor som indikerer dette, hvis man altså husker å sjekke slike ting. Følgelig er alt merket 3,4,5,6 og 7 kun lagt inn for å sinke partiet. Nr 3, er en kasse med skinnposer inneholdende mynter. Myntene er smurt inn med gift. Heldigvis for de som tar i myntene så er giften gammel og derfor ikke særlig effektiv. Det er ingen fare for at taket i rom 4 faller ned, nisjen merket 5 er helt tom og statuen i nisje 6 er helt ufarlig. Den har magic mouth, og detect magic spellet vil derfor gi utslag. Ved punkt 8 støter man på to Cave Fishere som kan være vriene nok, men de fleste burde ikke ha for store problemer her. Rom 9 inneholder gammel redskap etc og intet annet. Ved punkt 10 er det en hemmelig dør til rom 7. Rom 11 inneholder en pool samt en underjordisk elv. Vannet er friskt og rent, ikke noe farlig her heller. Rom 12 er et Set tempel. I tillegg til Set presten finnes her både en Mummy og en Wraith. Burde egentlig ikke være særlig vanskelig, med mindre partiet er sterkt redusert på forhånd. En eller flere av karakterene kan nok komme til å miste en level eller flere mot Wraithen. I rommene merket 13 A-C arbeider 11 av de 12 dvergene som slaver. Vaktene som passer på de er Hill Giants. Etter en heftig diskusjon vil de 11 dvergene bestemme seg for å fortsette arbeidet med å utvinne Mithril. Dette fordi de er svært redde for hva Morgon vil gjøre med deres elskede Cleric. Rom 14 A og B er tomme, det er her Hill Giant vaktene pleier å sove. Nr 15 er vaktrommet. Her er Morgons 5 henchmen. Alle er dverger og fjerde (4) levels Fightere. Morgon vil komme ut av rom 22 - hvor han bor - for å slåss sammen med sine henchmen til siste slutt. Rom 16 og 17 er tomme celler. Dvergeclericen, som heter Maglubiyet (gjett hvor det navnet kommer fra) sitter i celle nr 18. Rom 19-21 er lager. Mat og drikke samt redskap og annet nyttig er lagret her. I Morgons rom vil man finne et hemmelig rom hvor all Mithrilen som er gravet ut og foredlet ligger lagret. Dette var alt, håper Dere som spillte likte eventyret.

Trond Jansen



Til alle spillvenner i Oslo.

HEXAGON er nå startet opp igjen. Klubben hadde sitt første møte for året den 10. Januar i klubbens nye og større lokaler på Bakke Bydelshus. (Ja. Det er der vi holder HEXCON, Norges eldste spillkongress !) Allerede første kvelden dro vi over førti spillinteresserte til våre lokaler, som dermed er sprengfulle på ny. De nye lokalene var ellers ment å gjøre klubben istand til å betjene en fast medlemsmasse på ca 35, men nå ser vi altså ut til å bli flere.

Den første klubbkvelden blé det spilt stort sett brettspill. 1830, Shogun og Kremlin var ihvertfall representert. I tillegg har Egil bestemt seg for å følge opp sin campaign i "Krigens Hunder", et selvlaget RPG fra WWII. Undertegnede satte igang Europas (?!!) første campaign i Space 1889, mens noen andre spilte AD & D.

Av andre aktive campaigner i klubben kan nevnes 2 Warhammer, 2 Harnmaster, 1 AD & D og sist, men absolutt størst, undertegnedes egen Mechcampaign. Neste nummer av Hexagon-nytt vil forøvrig forsøke å gi en kort presentasjon av klubbens campaigns.

Ellers kan nevnes fra Trondheim at 12 Hexagonere (ved siste opptelling) drar avgårde til GOTHCON XIII (Få ut fingeren, dere i Oslo !), og at vi muligens forbereder et arrangement der nede. (For eksempel en brettspillturnering i det edle spill 1830.)

So long, Oslo og Godt Nytt Spillår.
hilsen HEXAGON.



# Hey, Wanna Be a Kobold?

Det er tydelig at kobold plagen er blitt truende i Trondheim. På hexagons første møte var det over 40 koboldér! (jfr Tim's brev) Hvor ble det av hordene av spill interesserte på Arcon, mon tro? Ennå har ikke trønderne oppfattet at det ble avholdt mange spill-kongresser i samarbeid med Aniara, lenge før de viste om andre spill enn ludo i Trondheim. Det er foresten hyggelig at en så tradisjonsløs klubb som hexagon har oppfattet at det finns rollespill. For interesserte kan det nevnes at 1889 regelsettet som Tim brukte er stjålet fra Geir Aslid på båtturen spillspesialisten arrangerte for sine ansatte for ikke lenge siden. Egils 'Krigens hunder' er forresten gjenopplivet 5 ganger før. Hvor lenge vil den vare denne gang mon tro?

Grunnen til at så mange hexagonere drar til Gothcon må vel være at Trønderne ikke har det så bra der hjemme. Vær ikke redd Tim, dere skal slippe å representere Norge helt alene. Vi kommer!

Det ryktes om at Tim Fjeldli skal skifte navn til HEXAGON (observante lesere vil oppdage at Tim har signert brevet med HEXAGON, og ikke sitt eget navn). Jeg gleder meg forøvrig til å se hexagons arrangement på Gothcon.

Helge Nesøen



Spilling i Kjells verden 10/1-89
De som var med: Hobbiten Hendo.
Eldar, kriger-tyven
Varag, tyve-magikeren
Sarnir, krigeren
Bombur, dvergen
Sigelia, presten

Etter nedstigningen i den store sjakten, med den smale trappen, kom vi til en sjø. Ved sjøen så vi en båt, som vi klatret opp i. Båten tok oss for egen maskin over. Til høyre gikk det et avløp som vi holdt oss langt unna. Vel over hørte vi lespende stemmer inne fra en gang til høyre i t-krysset. Det satt to øglemenn på vakt noen meter innenfor åpningen. De satt med ryggen til og kranglet om et eller annet. Vi løp forbi i en fart, og kom oss unna uten problem. Etter hvert merket vi en tiltagende søppel lukt, og at det ble varmere. Gangen endte ut i en vulkansjakt, der det var et utløp for kloakk fra de høyere nivåer. Kloakken rant ut fra et hull i veggen, og ned i vulkanen der det fordampet. Etter en farefull oppstigning, der Bombur falt flere ganger, men ble reddet av hobbiten som var ankermann. Vel oppe fant vi en dør som det sto et fareskilt på. Hendo åpnet den og gikk inn. Rommet oste av illusjoner. Til høyre var det tilsynelatende en bokhylle, og det samme til venstre. Det var en en dører rett frem, til høyre, og til venstre. Ved nærmere undersøkelse viste det seg at gulvet var en illusjon, bortsett fra en smal stripe som gikk til døren rett frem. Vel over kom vi inn i et stort rom som det var en sjø i. Vi kom ut på en smal sti til høyre i rommet. Stien ble brutt midt på, der utløpet til sjøen var. Tvers over rommet gikk en smal, sirkelformet bro. I vannet var det masse fisk, og et stykke ut i rommet kunne vi se en ikke-rusten rustning. Hendo stakk stokken sin ut i vannet, og og oppdaget at fiskene hadde skarpe tenner. Utløpet var for bredt til å hoppe over, og måtte tas i flere sprang, over noen steiner. Hendo fumblet på dex-rollet og gikk på trynet, men kom seg over uten annen skade enn skrekken. Kanten endte i en smal hule, som skrånet svakt oppover. Ca midt på gangen dukket det opp en stor larve, som bet etter Sigelia, men vi bare stakk fra den. Vi kom inn i et rom med flere huler, og en av dem ledet ut på broa. Hendo klatret ut på broa, og fisket opp rustningen. Da vi skulle gå tilbake til de andre ble vi angrepet av nok et stort monster. Bombur gikk i bakken, og Hendo løp tilbake til de andre for å hente hjelp. Sarnir dro Bombur ut, med fare for sitt eget liv. Deretter kom vi inn i et rom som var delt inn i 4 ganger 4 felter. Foran oss så vi en dør 4 felter unna. Til høyre så vi en stor munn, som rørte på seg. For hvert felt måtte vi slå et INT roll. For hvert vi ikke klarte kom vi et felt nærmere munnen. For hvert vi klarte kom vi nærmere døren. Eldar kom seg ikke over, han ble spist. Døren endte ut et sted vi hadde vært før, og der ga vi oss.

Merkedager 24. januar

Onsdag 24. januar 1940

De allierte advarer Romania og gjør oppmerksom på at hvis bensineksporten til vestmaktene blir minsket, vil dette medføre vanskeligheter for innførsel av varer Romania har bruk for.

Onsdag 24. januar 1940

Det store russiske angrep nord for Ladoga går videre, men noen avgjørelse kan ennå ikke øynes. Det finske hovedkvarter melder om usedvanlige harde og blodige kamper. I et enkelt forgjeves stormløp mot de finske stillinger mistet russerne 1000 mann.
Russerne stormer forgjeves Mannerheimlinjen. Deres mål er å ta Viborg så snart som mulig.
Sovjetfly har bombet Åland.

Fredag 24. januar 1941

Britiske tropper er trengt ca 80 km inn i Eritrea.
Keiser Haile Selassie er kommet til Etiopia for selv å lede opprøret mot italienerne.

Lørdag 24. januar 1942

Sir Stafford Cripps har uttalt at russerne regner med å drive tyskerne tilbake på østfronten, men er forberedt på en tysk våroffensiv. De håper imidlertid å kunne gi tyskerne det avgjørende slag neste høst eller vinter. Cripps mente at russerne nå hadde ni millioner mann under våpen.

Lørdag 24. januar 1942

Det blir gjort store skader under et angrep på Sør-Varanger.

Søndag 24. januar 1943

Britisk kommunike: "Våre framskutte tropper rykket tidlig i morges inn i Tripoli etter at Rommel hadde rømt byen, fjernet alt krigsmateriell og ødelagt havnen. Italienerne sørger over tapet av denne byen som har vært i italiensk besittelse siden 1912, og som har vært utgangspunktet for all italiensk kolonisasjon i Nord-Afrika."

Mandag 24. januar 1944

Kampenes tyngdepunkt ligger for øyebliket på Leningradfronten, hvor blant annet Pusjkin og Slutsk blir erobret. På Pripet-fronten vest for Mosyr rykker russerne videre.

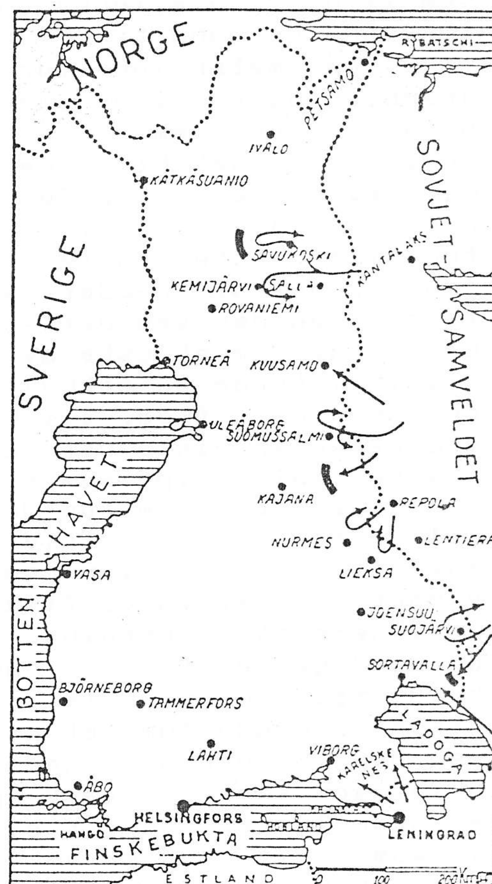
Onsdag 24. januar 1945

Etter at Myinmu på Irrawaddy-elvens nordbredd er tatt, står allierte tropper 50 km vest for Mandalay. Japanerne er dermed fordrevet fra det nordlige Burma. Landforbindelsen med China er igjen åpen.

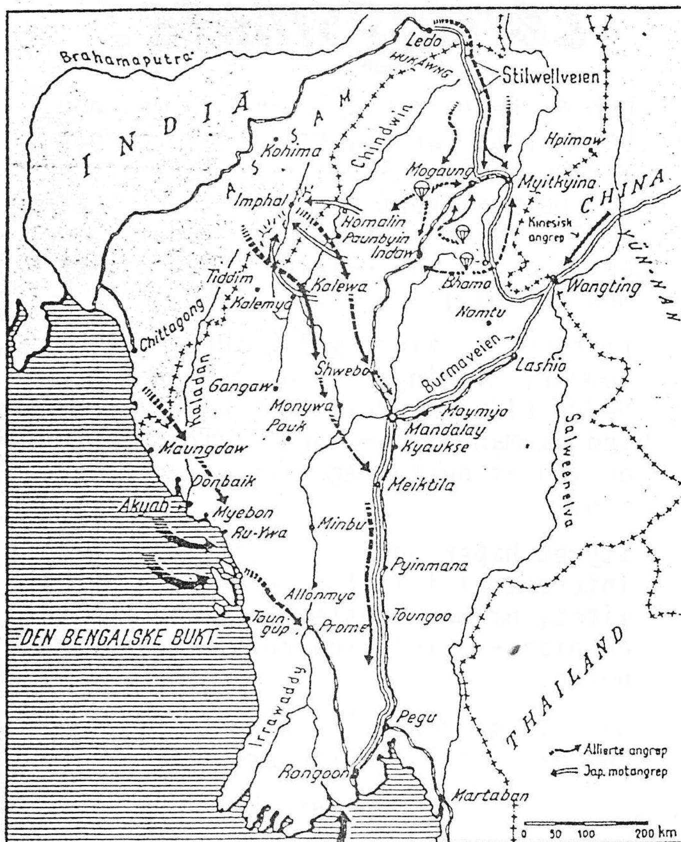
Onsdag 24. januar 1945

I Tsjekkoslovakia faller Roznava, 55 km vest for Kosice. I Schlesien faller Oppeln ved Oder, 60 km sydøst for, og Treachenberg, 45 km nord for Breslau. 100 km vest for Lodz erobres Kalisz.
I det sydøstlige hjørne av Øst-Preussen faller Lyck.

Trond Jansen




*Situasjonen etter de store finske seire i januar 1940. (Se side 190.) Kartet viser stillingen på de forskjellige finske fronter den 3. februar 1940. Pilene viser de russiske troppebevegelser. Lenger nord, ved Petsamo, har fronten vært i ro en stund. Lenger syd er russernes fosøk på å nå fram til Kemijärvi strandet. De står nå omkring Salla og Märkäjärvi. Videre antyder pilene den store finske seier ved Suomussalmi og — lenger syd — russernes tilbaketog mot Repola. Kampene i øyeblikket føres dels på veien mot Rätsi og dels nord for Ladoga, hvor russerne gjør forsøk på å unnsette de tropper som er avskåret ved Kitelä.*




*Felttoget i Burma 1944—45 begynte lengst i nord, hvor Stilwell skulle åpne en ny bilvei til Tsjungking, mens Wingate ad luftveien dalte ned i fiendens rygg, og kinesiske tropper fra Yün-nan gikk Stilwell og Wingate i møte. Etter hvert bredte så operasjonene seg sydover.*

## Hvordan vinne
## WARRIOR KNIGHTS

I "Hvordan vinne"-serien skal du denne gangen få vite hvordan du vinner Warrior Knights. Det er to ting du må kjenne til:

1. DU MÅ VÆRE EKSTREMT FORSIKTIG MED PENGENE DINE.

   Det er mange gode grunner til å bruke lite penger i begynnelsen: Du får større innflytelse på Assembly de første rundene og dermed gratis soldater og konsesjoner (=inntekter). Du får penger til å investere i skip, som er svært lønnsomt. Du kan kjøpe leiesoldater billig i de rundene de andre spillerne har lite penger. Dessuten må du alltid ha økonomi til å tåle at soldatene dine dør.

2. SPILLET AVGJØRES GJERNE BRATT, OG DET ER IKKE ALLTID DEN STERKESTE SOM VINNER.

   Du trenger ikke å gå rundt med store hærer for å vinne spillet. Det du trenger, er nok penger og soldater til å angripe et stronghold. Hvis du styrer unna trøbbel så lenge som mulig og så foretar et stronghold-angrep med perfekt timing, kan du, før de andre skjønner noe, erklære at du har vunnet spillet.

Jon Venbakken

## ARES' styremøte 19/I 1989

Økonomi
Inngangspenger/medlemsavgift later til å fungere. Det økonomiske opplegget vil kunne holde. Vi selger Bykreditobligasjonene våre - pengene settes i banken. Jon + Helge har disposisjonsrett over kontoen (Oslo Handelsbank).

VASKING & RENHOLD
Vanskelig med system for vask & rydd som ikke virker. Jon vil frasi seg ansvar som vaskesjef. Vi går over til system med vaskeansvar spredt på styrets medlemmer. Folk som ikke vil vaske blir **kastet ut.** Folk som har vasket skal melde fra til vedkommende styremedlem, som bestemmer om det er vasket godt nok. Ved svikt i systemet er styremedlemmet selv ansvarlig for å få det rent. UTKASTELSE: Den vaskeansvarlige gjør den skyldige oppmerksom på at nekting/flukt fra vasking medfører ett års utvisning fra klubben. Deretter innkaller vi nok folk til å hjelpe til med utkastelsen. Folk som nekter å kaste søppel i papirkurven kan også utvises.

Møter/arrangementer i 2. kvartal 88
Be om forslag i PHOBOS; ta opp i sin helhet på neste styremøte.

Klubbens spill
Hjemlån er nå forbudt. Bør fortsatt være forbudt. Bruk av spill er

fritt med nåværende ordning, noe som fører til rot & søl. Vi holder skapene låst, og folk som vil se spill må følges av et styremedlem.

Omlegging av styret
Ola Carlqvist er ute av styret, og den ledige plassen kan besettes av styret. Den utlyses herved: Er det noen som kan tenke seg å gjøre en innsats for foreningen? Vi trenger en person med en viss arbeidsvilje & overskudd. Ikke det at belastningen vil være så veldig stor, men det ville være fint å få med noen som kunne være med på det omfattende opplegget med spillopplæring, turneringer og medlemsblad som vi har begynt m[illegible]på i 1989.

## Lørdagsmøte!

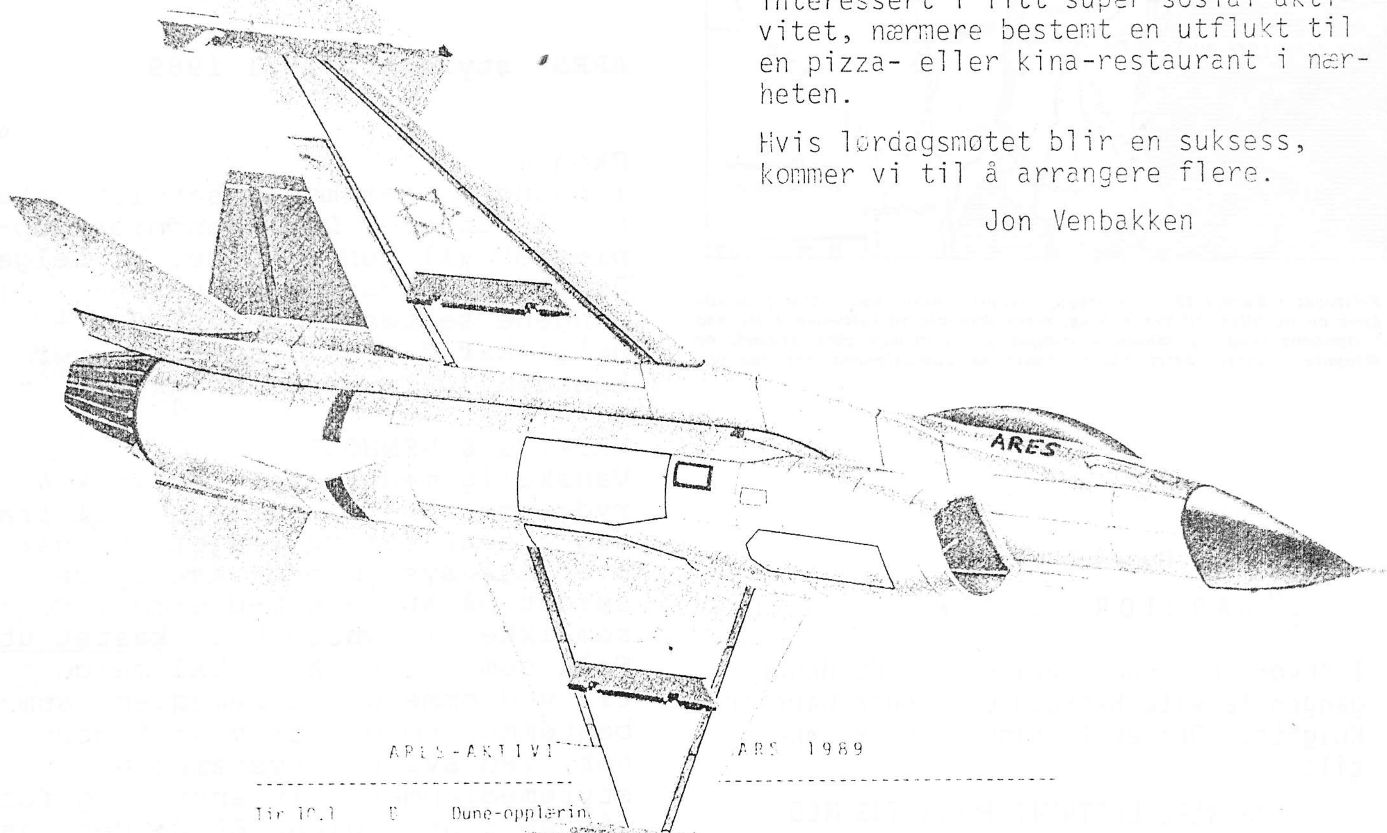
Den 4. februar begynner ARES med noe helt nytt: lørdagsmøte! Det foregår i våre vanlige lokaler på Bjølsen. Det vil helt sikkert være åpent fra klokken 1300. (Kanskje tidligere - det kommer an på om du har avtale med en person med nøkkel.)

Vi håper at flest mulig ARES-medlemmer kommer. Meningen er at man skal ha bedre tid enn vanlig til å spille spill, ved at man kan begynne om formiddagen og ved at neste dag ikke er en arbeidsdag.

Styret håper også at flest mulig er interessert i litt super-sosial aktivitet, nærmere bestemt en utflukt til en pizza- eller kina-restaurant i nærheten.

Hvis lørdagsmøtet blir en suksess, kommer vi til å arrangere flere.

Jon Venbakken




ARES-AKTIVI[illegible]ARS 1989

| | | |
|---|---|---|
| Tir 10.1 | B | Dune-opplærin[illegible] |
| Tir 17.1 | B | Ordinær [illegible] |
| Tir 24.1 | B | AD&D-turnering. Phobos. |
| Tor 26.1 | US | ARCON 5-mote. Alle ARCON-interesserte bor komme. |
| Tir 31.1 | B | Ordinær klubbkveld. |
| Lor 4.2 | BL | ARES' forste lordagsmote. Spilling. Pizza/kina-utflukt. |
| Tir 7.2 | B | James Bond-opplæring. |
| Tir 14.2 | B | Phobos. |
| Tir 21.2 | B | Shogun-turnering. |
| Tir 28.2 | B | Phobos. |
| Tir 7.3 | B | Dataspill-aften. |
| Tir 14.3 | B | Paranoia-turnering. Phobos. |
| Tir 21.3 | B | Ordinær klubbkveld. (Hvis ikke alle styrem. pa ferie.) |
| Tir 28.3 | B | Phobos. |

B = Bjølsen kl 1700, BL = Bjølsen kl 1300, US = Utenfor Spill-spesialisten kl 2030.

Alle aktiviteter (turneringer, opplæring) begynner kl 1800.

Innlevering av stoff til Phobos til Johannes Berg, senest klokken 1700 dagen for utgivelse.